motogp 3

Ultimate Racing Technology





ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



motogp.com
official website

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА MOTOGP 3 4
ЗАПУСК 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 4
УПРАВЛЕНИЕ 5
ВСТУПЛЕНИЕ 6
РЕЙТИНГ 7
НАЧАЛО 8
ИГРОВОЙ ЭКРАН 9
РЕЖИМ КАРЬЕРЫ 13
СИСТЕМА БАЛЛОВ ЧЕМПИОНАТА 21
БЫСТРАЯ ГОНКА 24
ГОНКИ НА ВРЕМЯ 25
КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА 27
РЕЖИМ РАЗДЕЛЕННОГО ЭКРАНА 29
НАСТРОЙКИ 29
КАК ЕЗДИТЬ 30
ТЕХНИКИ ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ 32
АВТОРЫ 33



УСТАНОВКА MOTOGP 3

Вставьте компакт-диск с игрой MotoGP 3 в привод для компакт-дисков. Появится окно запуска. Щелкните левой кнопкой мыши по кнопке "Установить". Следуйте указаниям программы установки.

ЗАПУСК

Программа запуска - это окно, которое появляется, когда вы запускаете игру или вставляете компакт-диск с игрой в привод для компакт-дисков. В этом окне можно выбрать одно из следующих действий: запустить игру, настроить игру или настроить управление.

НАСТРОЙКИ ГРАФИКИ
Вы можете изменить настройки графики игры.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНЕМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 1 Ггц
Операционная система Win98 / ME / Windows 2000 / XP
128 Мб оперативной памяти
Видеокарта GeForce 3 или выше, или другая DirectX-совместимая
DirectX-совместимая звуковая карта
950 Мб свободного места на жестком диске (установка)
DirectX 9.0c
4х-скоростной привод компакт-дисков





УПРАВЛЕНИЕ

Здесь приведены настройки управления по умолчанию, но их можно изменить так, как вам будет удобно.

МЕНЮ

Подтвердить	Enter
Отменить/Назад	Escape
Перемещение	Клавиши со стрелками
Перейти к другому пункту настройки	Tab

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

Повернуть налево	Клавиша со стрелкой влево
Повернуть направо	Клавиша со стрелкой вправо
Передний тормоз	X
Задний тормоз	Z
Прибавить газу	Клавиша со стрелкой вверх
Тормоз	Клавиша со стрелкой вниз
Наклониться вперед	F
Отклониться назад	G
Изменить вид	Прокрутка камер клавишей W
Оглянуться	Q

Добро пожаловать в MotoGP: Ultimate Racing Technology 3. Примите управление норовистым железным мустангом мощностью в 250 л/с, который может мчаться со скоростью 200 м/ч, и станьте непревзойденным чемпионом трасс MotoGP.

ГОНКА ГРАН ПРИ

Теперь вы можете ощутить всю красоту и мощь гонки на мотоциклах, не принимая в ней участия вживую - для этого к вашим услугам последние разработки в области графики, а также тщательно воссозданные мотоциклы, команды, гонщики и трассы настоящего сезона 2004 года MotoGP.
Росси, Гиберно, Биагги, Эдвардс, Баррос и другие - все они ждут вас на шестнадцати трассах MotoGP 2004 года. Трассы настолько реальны, что вам покажется, что вы касаетесь асфальта и ощущаете запах бензина. Это - ваш шанс выступить против сильнейших мотоциклистов мира и победить их!

ЭКСТРИМ!

Да! Совершенно новый режим гонки - докажите, что вы лучший, на великолепнейших трассах мира.

Никаких правил - только вы, ваши навыки и ваш мотоцикл (класса 600, 1000 или 1200 куб/см). Трассы проложены по токийским улицам, среди высящихся небоскребов, по прихотливо изогнутым улочкам Барселоны, пыльным хайвэям Австралии, величественным горам Италии, роскошным жарким пляжам Рио-де-Жанейро и суровым пейзажам Германии.

Невероятная гонка, захватывающие дух скорости, великолепные пейзажи - и все настолько реалистично, что вам может понадобиться настоящий шлем!



В MotoGP 3 введена новая система рейтинга мотоциклистов. Согласно этой системе определяется уровень навыка каждого спортсмена. Рейтинг меняется с каждой победой или поражением и основывается на полной истории карьеры гонщика.

Как только два мотоциклиста оказываются один против другого, по рейтингу вычисляется вероятность победы каждого. Также учитываются навыки каждого.

Например, если вы участвуете в гонке со спортсменами, чей рейтинг выше вашего, то ваш шанс на победу невелик. Если вы в таких неблагоприятных условиях все же выигрываете, то получаете большую награду, и ваш рейтинг растет быстрей.

Если же вы вышли против соперников с низким рейтингом, ваш шанс на победу велик, и награда будет меньше.

Ваш рейтинг будет отображаться на экранах меню.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭКРАНАМИ МЕНЮ

Чтобы выделить пункт меню, используйте клавиши со стрелками вверх, вниз, вправо и влево, либо используйте игровой контроллер. Если не все возможные пункты помещаются на экране, это будет отмечено стрелочками. Чтобы подтвердить выбор, нажмите Enter. Если вы ошиблись или хотите вернуться назад, нажмите кнопку "- Назад". Вы вернетесь на предыдущий экран.

НАЧАЛО

Первым делом вам нужно создать профиль игрока. Название профиля - это имя вашего мотоциклиста. Одновременно можно создать до четырех разных профилей.

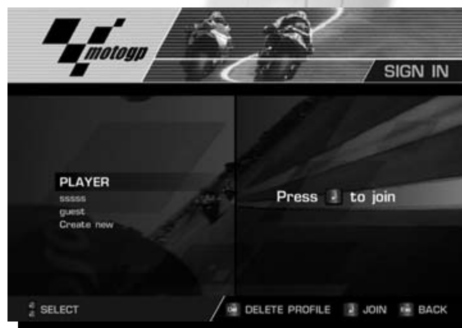
Чтобы перейти к списку профилей, нажмите кнопку "Подтвердить". Затем вам будет предложено ввести имя при помощи клавиатуры на экране.

Чтобы удалить профиль, выделите его и нажмите клавишу DEL.

Внимание: чтобы в игре одновременно могло принимать участие несколько человек, перед началом игры необходимо назначить каждому отдельный контроллер.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

В MotoGP предусмотрено автосохранение истории вашей гонки и вашего рейтинга. Также вы можете удалить предыдущую историю или профиль. Во время игры вы также можете сохранить ролик своей гонки.





МЕСТО И НОМЕР КРУГА

Показывает ваше место в игре, а также какой круг из общего числа вы проходите.

СТАРТОВЫЕ ОГНИ

Когда они погаснут, начнется гонка.

ЛУЧШИЙ КРУГ И ТЕКУЩИЙ КРУГ

Показывает ваше лучшее время прохождения круга в гонке и время прохождения текущего круга.

ШТРАФНОЕ ВРЕМЯ

Если вы вылетаете за границы трассы, то получаете штрафное (красное) время. Оно добавляется ко времени прохождения круга, как только вы возвращаетесь на трассу.

КАРТА И ПОЛОЖЕНИЕ ГОНЩИКА

На экране показана карта трассы, на которой точкой отмечено положение вашего мотоциклиста. Остальные мотоциклисты отмечены серым цветом. В режиме коллективной игры все мотоциклисты, управляемые игроками, отмечены разными цветами.

ВРЕМЯ ДИСТАНЦИИ

Здесь показано, какое время разделяет вас и мотоциклистов прямо перед вами и прямо за вами. Число со знаком плюс показывает, насколько вы отстали от того, кто впереди, а со знаком минус - насколько обогнали того, кто сзади.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

СПИДОМЕТР, ОБОРОТЫ И ПЕРЕДАЧА

Здесь показаны обороты двигателя в минуту (шаг - 1000 об.), скорость в км/ч или м/ч и включенная передача.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СТРЕЛКИ

Во время гонки на экране будут появляться вспомогательные стрелки. Они отмечают крутизну приближающих поворотов и "змеек". Если вы приближаетесь к повороту на слишком большой скорости, стрелка становится красной.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СТРЕЛКИ

МЕСТО И НОМЕР КРУГА

ЛУЧШИЙ КРУГ И ТЕКУЩИЙ КРУГ



КРАСНОЕ ВРЕМЯ

КАРТА И ПОЛОЖЕНИЕ СПОРТСМЕНА

ВРЕМЯ ДИСТАНЦИИ

СПИДОМЕТР, ОБОРОТЫ И ПЕРЕДАЧА

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

В главном меню четыре пункта: "Один игрок", "Коллективная игра", "Настройки" и "Дополнительно".

ОДИН ИГРОК

В данном меню содержатся следующие пункты: "Быстрая гонка", "Режим карьеры", "Гонка на время" и "Режим обучения". Каждый режим рассчитан на одного игрока.

МЕНЮ КАРЬЕРЫ

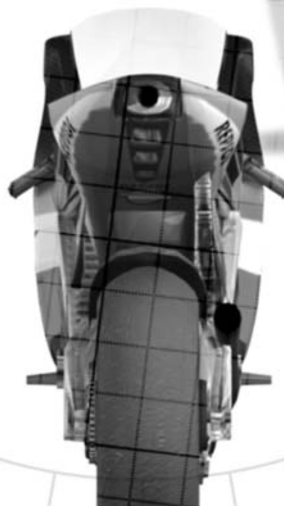
Здесь вы можете выбрать любой из четырех режимов гонки, рассчитанных на одного игрока. Режим зависит от типа мотоцикла. Доступные классы машин: GP, 600 см3, 1000 см3, и 1200 см3.

ГРАН ПРИ

Сезон MotoGP 3 2004 года, 16 профессиональных гоночных трасс со всего мира, реальные гонщики и их машины.

ЭКСТРИМ

Начните собственную карьеру - но не на гоночной трассе, а на улице! Здесь вы можете по очереди пройти все три лиги (разделение основано на классе мотоцикла - 600 см3, 1000 см3 и 1200 см3). Продвигайтесь по рейтинговой лестнице, зарабатывайте деньги, покупайте новые мотоциклы и улучшайте старые.



БЫСТРАЯ ГОНКА

Сразу к действию! Примите участие в любой гонке. Выберите Гран При или Экстрим, выберите мотоциклиста - и вперед. Также вы можете изменить параметры гонки.

ГОНКА НА ВРЕМЯ

Из всех пройденных вами кругов выбирается самый быстрый - и вам предстоит перегнать мотоциклиста-фантома, который будет задавать темп.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

Можно играть вчетвером за одним компьютером (режим разделенного экрана), либо через локальную сеть или в Интернете через службу GameSpy (до 15 игроков).

НАСТРОЙКИ

Измените настройки по своему вкусу: звук и управление.

Выберите в главном меню режим карьеры, и перед вами появятся четыры пункта - Экстрим 600, 1000 и 1200, а также Гран При.

В режиме Гран При вам предстоит принять участие в 16 раундах и сразиться за титул чемпиона. Вы можете выбрать любой уже открытый мотоцикл MotoGP, а также изменить как его ходовые характеристики, так и внешний вид.

В режиме Экстрим вам предстоит участвовать в гонках на деньги. Частная лига любителей высоких скоростей делится на три класса согласно типу мотоцикла: 600 см3, 1000 см3 и 1200 см3. Поначалу вы можете принимать участие только в гонках на мотоциклах класса 600 см3, но чем больше вы выигрываете, тем больше зарабатываете, а это значит, что вскоре можно будет купить мотоцикл более высокого класса и войти в другую лигу. Пробейтесь наверх, станьте лучшим - и все призы будут ваши!

Вы можете начать любую карьеру - Гран При или Экстрим, и можете в любой момент в меню карьеры переключиться с одной на другую.

В начале новой карьеры (Гран При или Экстрим) вам будет предложено выбрать уровень сложности. Советуем выбрать тот уровень, который будет соответствовать вашим навыкам - то есть если вы новичок в гонках на мотоциклах, лучше выбрать уровень сложности "Новичок".

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Новичок	Рекомендуется для рейтинга от 100 до 81
Профессионал	Рекомендуется для рейтинга от 80 до 61
Чемпион	Рекомендуется для рейтинга от 60 до 41
Легенда	Рекомендуется для рейтинга от 40 до 1



ЭКРАН "МОДИФИКАЦИИ"

После того, как карьера будет начата, вы можете изменить мотоциклиста так, как пожелаете, в меню "Модификации". Эта возможность присутствует в режиме карьеры. Здесь вы можете изменить внешность спортсмена и различные детали, например, дизайн шлема и национальность.

НАСТРОЙКА

Имя	Имя мотоциклиста повторяет название профиля игрока, и не может быть изменено
Дизайн шлема	Выберите шлем понравившегося вам дизайна
Дизайн мотоцикла	Здесь можно украсить ваш мотоцикл и изменить его дизайн - воспользуйтесь предустановленными схемами или создайте свой уникальный логотип
Одежда гонщика	Выберите подходящую вашему спортсмену одежду - лицензионную Berik или Arlen Ness, или выберите любой дизайн, который вам понравится
Логотип игрока	Создайте собственный уникальный логотип
Изменить дизайн	Выберите сохраненный ранее собственный дизайн из библиотеки дизайнов
Название команды	Введите название своей команды
Гоночный номер	Выберите номер для своего мотоциклиста. Номер будет размещен на мотоцикле спереди и сзади
Национальность	Выберите страну, из которой мотоциклист родом или за которую он будет выступать

Внимание: лицензионные дизайны невозможно изменить.



БАЛЛЫ ХАРАКТЕРИСТИК МОТОЦИКЛИСТА

Здесь вы можете распределить баллы характеристик мотоциклиста. В начале у вас есть 25 баллов, которые вы можете распределить по четырем основным категориям: огибание углов, тормоза, высшая скорость и ускорение.

ОГИБАНИЕ УГЛОВ

Если ехать строго по прямой, любой сможет набрать максимальную скорость. Но разница между победителем и проигравшим заключается в умении проходить повороты. Владеть техникой огибания углов означает уметь войти в поворот по широкой дуге, а затем наклонить мотоцикл под невероятно острым углом. На выходе из поворота нужно прибавить скорость и позволить задней части мотоцикла пойти юзом до тех пор, пока мотоцикл снова не окажется в прямом положении. Чем больше наклонен мотоцикл, тем удачней он впишется в поворот и выйдет из него. Также огромное значение имеет ловкость мотоциклиста. Как мотоцикл, так и гонщик в момент поворота подвергаются значительным перегрузкам, так что только самые ловкие и гибкие спортсмены могут выжать из машины все, на что она способна.

ТОРМОЗА

Мотоциклист может одновременно задействовать и передний, и задний тормоз. Умелое торможение поможет сэкономить драгоценные секунды. Улучшение способности к торможению означает, что мотоциклист сможет быстрей входить в повороты, тормозить позже и жестче, чтобы вырваться вперед до того, как начнется выход из поворота.

ВЫСШАЯ СКОРОСТЬ

Двигатели мотоциклов на удивление мощны: мотоцикл может весить более130 кг, тем не менее, мощность может достигать до 250 л.с. Управление газом - техника, требующая большой точности: чуть больше, чем нужно - и мотоцикл сбросит седока, чуть меньше - и другие обгонят неудачника. Чем выше способность гонщика управлять скоростью, тем лучше он способен сладить с мощной машиной и выжать из нее весь потенциал.

УСКОРЕНИЕ

Умение ускоряться означает способность переключать передачи как можно быстрей. Неверное переключение передач может привести к потере времени, так что необходимо уметь делать это гладко и быстро. В игре MotoGP 3: Ultimate Racing Technology мотоциклист с улучшенной способностью разгоняться способен на выходе из поворота набрать более высокую скорость, чем его соперники. Также улучшается устойчивость мотоцикла в процессе переключения передач, что означает гладкую езду на более постоянных скоростях.

ИЗМЕНЕНИЕ ЛОГОТИПА

Вы можете создать и сохранить логотип игрока, логотипы для одежды (для размещения на груди и на спине) и логотип для мотоцикла (размещается на обеих сторонах мотоцикла).
Логотип создается из 8 слоев, каждый из которых содержит элемент целой картинки. Слои накладываются один на другой.
Элементы слоев:
Текст, квадрат, круг, полукруг, треугольник и картинка из набора

Уровни располагаются снизу вверх, последовательно. Содержимое каждого слоя можно перемещать, изменять размер, отображать зеркально, вращать, искажать и раскрашивать. Так вы можете создать собственный уникальный логотип.





АНГАР

В ангаре хранятся мотоциклы, которые вы будете покупать в течение игры.

Возможности ангара меняются в зависимости от того, какой режим игры вы выбрали - Гран При или Экстрим. Вам доступны следующие возможности.

УПРАВЛЕНИЕ МОТОЦИКЛАМИ

Пересядьте с одного железного коня на другого. В режиме Гран При вам доступны те мотоциклы, которые вы открыли. В режиме Экстрим - те, которые вы купили.

ПРОСМОТРЕТЬ ПОДРОБНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Просмотр технических характеристик мотоцикла, выбранного по умолчанию или через меню управления мотоциклами.

НАСТРОЙКА МОТОЦИКЛА

Настройте мотоцикл под свой стиль вождения и под конкретные условия трассы.

ПРОВЕРИТЬ НАСТРОЙКИ

Пройдите трассу Шеридан и проверьте, как настроен мотоцикл.

КУПИТЬ МОТОЦИКЛЫ (ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ ЭКСТРИМ)

Как только вы заработаете достаточно денег в режиме Экстрим, можно будет купить мотоцикл получше. Ниже указан список производителей.





Эта дальневосточная компания производит самые популярные мотоциклы всех времен и является прародителем мощнейших современных мотоциклов. Их машины удобны, просты в управлении и показывают на трассах отличные результаты.



Суть этой итальянской компании - дух Европы, стиль и страсть. Они производят великолепные мотоциклы как для профессионалов спорта, так и для любителей. Каждая модель - результат долгой и тщательной разработки.



Эта частная компания-производитель обладает более чем вековым опытом. Им есть, чем гордиться, и они гордятся этим по праву. Они предлагают множество разнообразных мотоциклов на любой вкус и производят, наверное, самые прекрасные профессиональные машины.

SUMIYAKA

Эта японская компания гордится тем, что сделала новейшие технологии доступными всем желающим. Компания недавно отметила 50-летний юбилей, и ее дела продолжают процветать. В основном ее мотоциклы - легкие и предназначенные исключительно для трасс машины. Не для слабых духом.



НАСТРОЙКА МОТОЦИКЛА

Здесь можно покопаться в моторе и запчастях мотоцикла, а также изменить его характеристики, настроив его под себя или под конкретную трассу. Также можно сохранять и загружать настройки для повторного использования.

КОЛЕСНАЯ БАЗА

Здесь можно изменить расстояние между осями переднего и заднего колеса. При более короткой базе мотоцикл лучше слушается управления, а при более длинной - становится устойчивей на поворотах.



ПОКРЫШКИ

Покрышки переднего и заднего колеса можно менять независимо друг от друга. Мягкие покрышки дают лучшее сцепление с дорогой и большую устойчивость. Чем жестче покрышки, тем больше мотоцикл будет скользить, но тем большую скорость он сможет развивать на прямых участках.

ПЕРЕДАТОЧНОЕ ОТНОШЕНИЕ

Здесь можно вручную настроить передаточное отношение, чтобы приспособить мотоцикл под определенную трассу - например, где имеет больше значения разгон, а не максимальная скорость.

ПОДВЕСКА

Мягкая подвеска смягчает езду и улучшает торможение. Улучшается сцепление на низких скоростях, но на высоких мотоцикл становится менее устойчив. Более жесткая подвеска означает, что лучше будут ощущаться неровности дороги. Сцепление на низких скоростях ухудшается, но повышается устойчивость на высоких скоростях.

КУПИТЬ ЗАПЧАСТИ (ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ ЭКСТРИМ)

Здесь можно купить запчасти, чтобы улучшить выбранный на данный момент мотоцикл. Запчасти влияют на пять технических характеристик мотоцикла и иногда - на его управляемость. Каждое улучшение имеет три уровня. Купленные запчасти автоматически устанавливаются на мотоцикл, и снять их нельзя.

ТЮНИНГ ДВИГАТЕЛЯ

Улучшает набор скорости. Двигатель становится более стабилен на первых передачах.

УМЕНЬШЕНИЕ ВЕСА

Уменьшает вес мотоцикла, улучшая прохождение поворотов и ускорение.

ТОРМОЗА

Улучшает торможение, уменьшая тормозную дистанцию.

СЦЕПЛЕНИЕ И УСТОЙЧИВОСТЬ

Улучшает устойчивость и позволяет мотоциклу плотнее, без проскальзывания, проходить повороты.

УЛУЧШЕНИЕ Л/С

Увеличивается общая мощность двигателя и максимальная скорость.

ЭКРАН "РАСПИСАНИЕ ГОНОК"

На этом экране показана информация о том, как идут ваши дела в выбранном сезоне.

В этом меню вы можете просмотреть текущий заезд сезона, а также изменить дизайн или технические характеристики мотоцикла перед гонкой.

Также здесь показано, сколько баллов чемпионата вы уже получили, и на каком месте в чемпионате в выбранном режиме гонки вы находитесь.

ГРАН ПРИ

Успех ваших выступление в чемпионате MotoGP определяется набранными в каждой гонке баллами - все как в большом спорте. Чтобы выиграть чемпионат MotoGP, к окончанию всех гонок вы должны набрать наибольшее количество баллов.

За каждую завершенную гонку вам будут давать определенное количество баллов. Победитель получает больше всех. Баллы распределяются следующим образом.

1 место	25 баллов
2 место	20 баллов
3 место	16 баллов
4 место	13 баллов
5 место	11 баллов
6 место	10 баллов
7 место	9 баллов
8 место	8 баллов
9 место	7 баллов
10 место	6 баллов
11 место	5 баллов
12 место	4 балла
13 место	3 балла
14 место	2 балла
15 место	1 балл

В ходе сезона MotoGP можно узнавать, сколько баллов набрали соперники, и вычислять свои и их шансы на победу.

СИСТЕМА БАЛЛОВ РЕЖИМА ЭКСТРИМ

Как и в режиме Гран При, успешность гонщика определяется набранными баллами. Чтобы выиграть в Лиге, к окончанию всех гонок вы должны по количеству баллов опередить всех соперников. Баллы за каждую гонку распределяются следующим образом.

1 место	25 баллов
2 место	10 баллов
3 место	10 баллов
4 место	6 баллов
5 место	3 балла
6 место	2 балла
7 место	1 балл

РЕЗУЛЬТАТЫ

Здесь вы можете посмотреть квалификационное время и результаты гонок для каждой трассы в календаре нынешнего сезона. Здесь же можно проверить, как изменилось количество баллов чемпионата после гонки.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕЗОНА

По завершении первого сезона можно начать следующий - снова пройти чемпионат с тем же мотоциклистом, продолжая совершенствовать его навыки. В начале нового сезона вам будет предложено выбрать уровень сложности. Изменить уровень сложности в течение сезона невозможно - придется начинать новый сезон.

РАСПИСАНИЕ ГОНОК ГРАН ПРИ

Как только вы выберете гонку в расписании, вам будет показано внутреннее расписание этого заезда, включая квалификацию и собственно гонку.

ТРЕНИРОВКА

Вам предоставляется отличная возможность ознакомиться с трассой и погодой, но это необязательная часть программы. В этом же режиме вы можете посмотреть, как проходит эту трассу опытный спортсмен MotoGP.

КВАЛИФИКАЦИЯ

У вас есть максимум 10 минут на то, чтобы показать наилучшее возможное время. По этому результату будет определяться место спортсмена в сетке. Зайдите на экран квалификации, и вы также сможете изучить результаты, показанные вашими соперниками.

Спортсмены начинают прохождение трассы вместе, и в конце каждого круга вам будет показано время прохождения круга и ваше квалификационное место относительно остальных участников.

На экране квалификации появится индикатор-шлем. Он связан с точками прохождения на круге и показывает ваше общее время.

Серый шлем	ниже личного лучшего результата
Синий шлем	личное лучшее время
Красный шлем	внутренняя сторона круга

По окончании квалификации вам будут показаны результаты: имя мотоциклиста, время прохождения круга и место мотоциклиста.

ГОНКА

Это основное событие Гран При. Вам предстоят несколько кругов яростной борьбы за первое место. Если вы решили не участвовать в квалификации, а сразу отправиться на соревнование, в стартовой сетке вы будете на 20м месте.



Это просто гонка, в которой можно мгновенно принять участие. Выберите этот пункт меню, и вам будут предложены следующие варианты: начать гонку, выбрать класс, выбрать трассу, выбрать мотоциклиста и выбрать уровень сложности.

КЛАСС

Выберите класс (Гран При, Экстрим 600 см3, 1000 см3 или 1200 см3).

ВЫБОР ТРАССЫ

Выберите любую трассу из представленных и любую погоду. В этом режиме все трассы Гран При доступны с самого начала.

ВЫБОР ГОНЩИКА

Здесь вы можете выбрать мотоциклиста-профессионала или собственного спортсмена. Чтобы прокрутить список спортсменов, используйте стрелки влево или вправо.

По мере продвижения в режиме карьеры вы будете открывать дополнительных гонщиков.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Выберите уровень сложности: Новичок, Профессионал, Чемпион или Легенда.

НАСТРОЙКИ БЫСТРОЙ ГОНКИ

Число кругов	Из списка слева направо выберите количество кругов: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20 или реальное количество кругов на данной трассе
Настройка мотоцикла	Измените конфигурацию выбранного мотоцикла
Распределить навыки	Перераспределение баллов навыков спортсмена
Модификации	Переход на экран изменений мотоцикла и спортсмена
Друзья	Переход ко списку друзей - можно просмотреть, кто из списка в данный момент присутствует в игровой системе и пригласить их в игру
Настройки	Переход к настройкам игры

Это гонка для одного игрока, которую можно настроить по желанию. В этом режиме вам предстоит соревноваться с самим собой - пытаться превзойти свое лучшее время на данной конкретной трассе.

КЛАСС

Выберите класс: Гран При, Экстрим 600 см3, 1000 см3 или 1200 см3.

Выберите любую трассу из представленных и любую погоду. В этом режиме все трассы Гран При доступны с самого начала.

ВЫБОР ГОНЩИКА

Здесь вы можете выбрать гонщика-профессионала или собственного спортсмена. Чтобы прокрутить список спортсменов, пользуйтесь стрелками влево или вправо.

По мере продвижения в режиме карьеры вы будете открывать дополнительных гонщиков.

НАСТРОЙКИ ГОНКИ НА ВРЕМЯ

Настройка мотоцикла	Измените конфигурацию выбранного мотоцикла
Распределить навыки	Перераспределение баллов навыков спортсмена
Модификации	Переход на экран изменений мотоцикла и спортсмена
Фантом	Включите или отключите показ мотоциклиста-фантома в игре
Удалить фантом	Удалите фантом из игры
Настройки	Переход к настройкам игры

Подключитесь к другим компьютерам напрямую через адрес IP, разыщите в локальной сети игры, или найдите других игроков через службу GameSpy.

СОЗДАТЬ ИЛИ РЕДАКТИРОВАТЬ МАТЧ

Класс: Гран При, Экстрим 600 см3, 1000 см3 и 1200 см3
Режим игры: Быстрая гонка, Чемпионат, Гран При, режим меток, режим трюков, квалификация, пользовательский режим

После выбора режима можете перейти к выбору трассы (если позволяет режим) и погоды (если это трасса MotoGP). Оказавшись в предстартовой зоне, вы можете модифицировать мотоцикл, заново распределить баллы навыков мотоциклиста, изменить параметры игры - количество кругов, изменить направление движения по трассе, и так далее.

ПРЕДСТАРТОВАЯ ЗОНА

Предстартовая зона - это место встречи игроков перед началом игры. В предстартовой зоне игрок может изменить и настроить мотоцикл и гонщика.

РЕЖИМ РАЗДЕЛЕННОГО ЭКРАНА

Чтобы играть в этом режиме, нужно сначала создать как минимум два профиля. На одном компьютере может играть до 4 игроков одновременно, но у каждого должен быть свой контроллер и все должны войти в игру (экран входа). Как только все игроки выберут себе гонщиков, воспользуйтесь клавишей Tab, чтобы перейти в меню настроек.

Внимание: перед началом игры необходимо назначить каждому игроку отдельный контроллер.

Здесь можно изменить общие настройки игры.

НАСТРОЙКИ ЗВУКА

Настройте звук: громкость и собственные музыкальные композиции.

Громкость звуковых эффектов	Громкость все звуковых эффектов игры, включая звук двигателя мотоцикла и так далее
Громкость музыки	Настройка громкости музыки в игре
Громкость музыки в меню	Настройка громкости музыки в меню
Громкость речи	Настройка громкости речи в обучении
Музыкальное сопровождение	Здесь вы можете заменить музыкальное сопровождение, установленное по умолчанию, на те композиции, которые выберете сами

НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ

Настройте управление в игре, в том числе: переключение передач, чувствительность к управляемому заносу и отдачу. Внимание: здесь вы можете настроить управление передним и задним тормозом по отдельности.

Ручная передача	Переключение между автоматической и ручной коробкой передач
Чувствительность к управляемому заносу	Установите чувствительность к управляемому заносу
Отдача	Установите мощность отдачи контроллера
Общие	
Положение мотоциклиста	Возможность изменять позу мотоциклиста во время гонки для улучшения аэродинамики, ускорения и торможения
Тормоза	Установите одновременное использование тормозов, а также отдельно переднего, и отдельно - заднего тормоза. За использование тормозов независимо друг от друга вы получаете награду.

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

На игровом экране содержится много информации, которая со временем может оказаться вам не нужна. У вас есть возможность отключить показ лишней информации и увеличить поле обзора. Также можно изменить единицы измерения скорости с м/ч на км/ч.

РЕЖИМ РАЗДЕЛЕННОГО ЭКРАНА

Здесь вы можете настроить информацию, которая выводится на игровой экран.

ИМЕНА ГОНЩИКОВ

Включите или отключите показ имен над головами спортсменов.

СТРЕЛКИ ИНДИКАТОРА

Включите или отключите предупреждения о поворотах.

КАРТА ТРАССЫ

Включите или отключите показ игровой карты.

СПИДОМЕТР

Измените единицы измерения скорости с м/ч на км/ч.

ПРОЗРАЧНОСТЬ ПРИБОРОВ

Изменяйте степень прозрачности индикаторов игрового экрана.



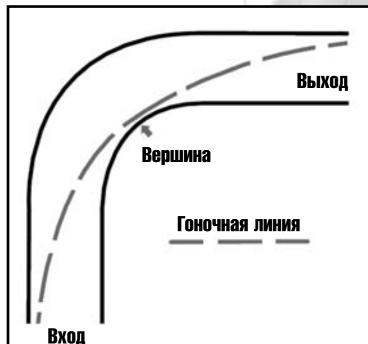
В сезоне MotoGP у вас есть возможность оседлать и испытать в деле самые мощные мотоциклы планеты, так что неплохо бы перед тем, как выходить на трассу, освоить хотя бы основы вождения. В этом разделе вы узнаете, как проходить повороты, тормозить и изменять позу мотоциклиста, а потом мы поговорим о других, более сложных техниках. В данном руководстве везде упоминаются команды управления по умолчанию.

ПОЛОЖЕНИЕ ГОНЩИКА

Вес гонщика составляет треть от общего веса и значительно влияет на управление мотоциклом. В MotoGP: URT 3 можно управлять тем, как гонщик переносит вес и, следовательно, влиять на ход мотоцикла. Когда мотоцикл идет по прямому участку пути, и вам нужна высокая скорость, нажмите левый рычажок или соответствующую кнопку - спортсмен "подберется", что улучшит аэродинамику и увеличит скорость и разгон. При торможении потяните левый рычажок или соответствующую кнопку назад, чтобы спортсмен приподнялся. Это способствует более успешному торможению.

ПОВОРОТЫ

Любой может разогнаться на прямом участке пути, но опытные мотоциклисты знают, что главное - это умение проходить повороты, поддерживая как можно более высокую скорость. Нужно использовать метод дуги и проходить через вершину угла. Вершина - это высшая точка, которой вы касаетесь, когда проходите поворот. (См. диаграмму)



Приближаясь к повороту, прижмитесь как можно тесней к противоположной стороне дороги, а затем поверните и постарайтесь пройти по дуге так, чтобы коснуться вершины внутреннего угла. Пройдя вершину, вы окажетесь на выходе из поворота. Необходимо дать газ как можно раньше и выйти как можно ближе ко внешнему краю.

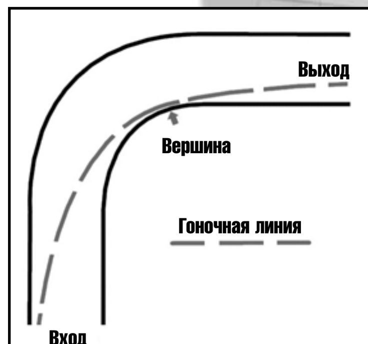
Это базовый метод дуги - способ быстро пройти поворот. На данной диаграмме не показаны все возможные гоночные линии, по которым можно идти. Например, если за одним поворотом следует другой, гоночная линия была бы иной. Просто запомните, что самый важный поворот из серии - это последний. Из него надо выходить на максимально высокой скорости.

ТОРМОЖЕНИЕ

У мотоциклов есть два тормоза - передний и задний, которые действуют независимо друг от друга. Опытные спортсмены пользуются каждым тормозов в различных обстоятельствах. Передний тормоз используется для замедления хода мотоцикла, если машина слишком широко входит в поворот или если набрана слишком большая скорость на прямой. Задний тормоз также помогает уменьшить скорость, но он менее мощный, поэтому его стоит использовать вместе с передним, когда нужно сбросить скорость. Задний тормоз также применяется для блокирования заднего колеса, чтобы заднюю часть мотоцикла занесло, таким образом увеличивается поворотный круг мотоцикла.



ТОРМОЖЕНИЕ



Это более сложная версия техники огибания угла, чем та, что представлена выше. Разница в гоночных линия состоит в том, что необходимо жестче пользоваться тормозом, и точка касания вершины должна быть дальше.

Более отдаленная точка вершины и более крутой поворот означают, что спортсмен может выпрямиться и начать набор скорости еще раньше, то есть сможет выйти из поворота быстрее соперников.

УПРАВЛЯЕМЫЙ ЗАНОС

Чтобы произвести управляемый занос, нужно, чтобы заднее колесо начало вращаться. Сначала нужно заблокировать заднее колесо, чтобы начался "занос заднего колеса". Как только заднее колесо будет блокировано, вначале дайте полный газ, а затем отпустите тормоз. Когда начнется управляемый занос, вы сможете управлять им, применяя газ и поворачивая мотоцикл. Управляемый занос поможет вам плотнее проходить повороты, но будьте внимательны: при заносе мотоцикл становится неустойчивым. Вы можете опрокинуть мотоцикл!

CLIMAX ONLINE

Директор игры
Rik Alexander

Продюсер
Darryl Shaw

Ведущий программист
Justin Johnson

Команда программистов
Vincent Penquer'h
Ian Sweeny
Matthew Hardingham
Mike Spencer
Iain Cantlay
Andy Copland

Ведущий художник
Halli Bjornsson

Ассистент ведущего художника
Joel Kemp

Команда художников
Peter Ford
Dave Martin
Thomas Crausaz
Dave Blewett
Dean Stolpmann
Dave Pimm

Аниматоры
Gylan Hunter
Charles Looker

Ведущий дизайнер
Greg Bryant

Дизайнеры
Tom Goodchild
Will Tarratt

Поддержка IT
Andy Sime

Офис-менеджер
Mandy Kennedy

Технический директор
Rocco Loscalzo

Глава студии
David Nicholson

Исполнительный продюсер
Karl Jeffery

CLIMAX RACING
(Пост-производство)

Команда программистов
Shawn Hargreaves
Kim Burrows
Damyan Pepper
George Foot
Gavin Norman

Художники
Jason Green
Harvey Parker
Paul Shewan
Paul Meston
Rory Walker
Ben McGrath
Vassos Shiarlis
Chris Hallett
Peter Butler
Dan Porter
Tony Porter
Robin Scott
Guy Mills
Craig Moore
Justin Bravery
Lawrence Elwick

Дизайн
Geoff Cullen
Serkan Hassan

Звук
Steve Rockett

Контроль качества
Chris Bowles

MIS
Rupert Mills
James Chapman

Технический директор
Tom Williams

Директор игры
Nick Baynes

Президент
Tony Beckwith

Особая благодарность:
Jon Gibson
Alys Elwick
Mike Patrick
Alkan Hassan
Matthew Hill
Peter Pimley
Adam Sawkins
Adrian Flack
Ross Childs
Boris Lowinger
Henry Rolls
Marco Hallett
Ryan Guy
Jason McFee
Barney
Jez White
Lynn Horton
Mel Ward
Craig Gabell
Greg Michael
Adam Pitt
Keith Clarke
Daniel Tarratt
Phil Scott
Shane Byrne
Andrew Crawley
Sameer Farah
Julian Mower
James Small
Bob Pitman
Ruth Eglington



Donna Wild
David Chambers

THQ
(РАЗРАБОТКА
ПРОДУКТА)

Менеджеры
проекта, Европа:
Pierre Hintze, Iain
Riches

Исполнительный вице-президент Worldwide Studios:
Jack Sorensen

Вице-президент разработки продукции:
Philip Holt

Глава разработки продукции, Европа:
Duncan Kershaw

Старший вице-президент развития бизнеса:
Dan Kelly
Директор, развитие бизнеса, Европа:
Andrew Walker

Менеджер поступлений:
Florence Kum

Вспомогательный координатор документации:
Simon Deal
Технический директор:
Kish Hirani

THQ
(ОБЩИЙ
МАРКЕТИНГ)

Старший вице-президент, международный маркетинг:
Peter Dille

Директор, общий брэнд-менеджмент:
Michael Pattison

Общий брэнд-менеджмент:
Pete Murphy

Помощник брэнд-менеджера:
Julien Socquet-Clerc

Старший менеджер проекта, креатив:
Till Enzmann

Операторы DTP (International Creative Services):
Anja Untiet
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Ramona Sackers
Ramona Stell

Директор локализации:
Susanne Dieck

Инженер локализации:
Bernd Kurtz

Координатор локализации:
Andreas Herbertz

Менеджеры продукции, США:
Rocco Scandizzo
Dave Miller

Дополнительный PR-менеджер, США:
Rob Cassel

Директор маркетинга, UK:
Richard Williams

Менеджер маркетинга, UK & экспорт:
Jon Rooke

Исполнительный маркетолог, UK & экспорт:
Elizabeth Blackman

PR-менеджеры, UK & экспорт:
Greg Jones
Helen Jones

Сетевой маркетинг, UK:
Huw Beynon

Менеджер экспортных продаж, UK:
Gayle Shepherd

Директор маркетинга, Германия:
Paul Ashcroft
Глава менеджмента продукции, Германия:
Christina Ettelbruck

Менеджер продукции, Германия:
Claus Schmidt

Глава PR, Германия:
Georg Reckenthaler

PR-менеджер, Германия:
Jochen Langenbach

Директор маркетинга, Азия:
Mike Kolodzinski

Старший менеджер продукции, Азия:
Elizabeth Kotevska

Координатор PR & рекламы, Азия:
Katherine Charles

Менеджер продукции, Франция:
Jeremy Goldstein

PR-менеджер, Франция:
Christelle Carteron

Менеджер продукции, Испания:
Fermin Garcia

PR-менеджер, Испания:
Jorge Nicolas
Vazquez

THQ благодарит:
Brian Farrell
Germaine Gioia
Leslie Brown
Brandy A. Carrillo
Jenni Carlson
Debbie Fingerman
Wendy Dormer
Duncan Kershaw
Roger Carpenter
Damian Finn
Phil Wright
Barbara Chapman
Andrew Walker
Все команды
MotoGP

THQ выражает особую благодарность:
Mike Gamble, Simon Deal и семьям всех членов команды THQ, за понимание и поддержку

THQ
(контроль
качества)

Директор контроля качества
Monica Vallejo

Менеджер контроля качества
Mario Waibel

Супервайзер тестирования
David Sapienza

Ведущие тестеры
Ryan Rothenberger
Brent Doshier
Enrique Castro

Тестеры
Jerry Cortes
David Tseng
Lewis Jackson
Ryan Coquilla
Omar DeLeon
Scott Shimohara
Chris DiPrima
Daniel Schneider
Paul de Leon
Shaun Denes
Anthony Ju
Ivan Barnes
Sam Martin
Tim Flanagan
Matt Rappaport
Sergio Mimikos
Ali Taher
Sean Griffith
Willis Kemp
Brandon Mendes
David Gamboa
Justin Crow
Jonathan Moretti
Zachary Richley
Selvin Wright
Shin Chau

Супервайзеры
Matt Ames
Keith Michaelis

Специалисты
Hugh Mitchell
Jason Hughes
Warren Wong

Техники контроля качества
Richard Jones
David Wilson

Техники лаборатории
Charles Batarse
Glen Peters
Anthony Dunnet
Thomas Arnold

Инженер приложений базы данных
Jason Roberts

Команда оценки игры
Sean Heffron
Scott Frazier
Matt Elzie

МУЗЫКА

"Use Da Slicks"
Исполнитель:
Keith Clarke vs Another Day Lost
Автор: Keith Clarke

"Radio"
Исполнитель:
Logo
Авторы: Ali Marsden, Paul Harvey, Dan Kavanah

"Mr. Green"
Исполнитель:
The White Noise
Авторы: Rob Couch, Sam Edwards, Luke Rendell

"Apologies"
Исполнитель:
Baseborn
Авторы: Andrew Agnew, Graeme Baldwin, Neil Dawson, Steve Moldon, Sanna Ronngard

"All She Said"
Исполнитель:
Hipshott
Авторы: Christian Williams, Thomas George, Gareth Morrissy, Alexander Bell

"Thinker"
Исполнитель:
Catch 2
Авторы: Alex Drury & Chris Gaines

"Monkey Disco"
Исполнитель:
Metric
Автор: Alex Drury

"Metro"
Исполнитель:
Metric
Автор: Alex Drury

"Ten Thousand Eyes"
Исполнитель:
Hijera
Авторы: Andy Fielder, Luke Taplin, Matt Hirst, Ryan Gange, James Rogers

"Tripitaka's Theme"
Исполнители:
Sensha and Snare
Авторы: Stuart Henshall и Neil Shervell

"Kenetix"
Исполнители:
Sensha and Snare
Авторы: Stuart Henshall и Neil Shervell

"Be With You"
Исполнители:
Sensha and Snare вместе с Natalie Jane Richards
Авторы: Stuart Henshall и Shervell

"Deeper and Deeper"
Исполнители: Sensha and Snare
Авторы: Stuart Henshall и Neil Shervell

"Over Me"
Исполнитель: .....And A Thousand Elephants
Авторы: Mikey Sumner, Will Fenton, Roj Warner, Jody Rosher, Mark Browell, Mark Phillips

"Preach"
Исполнитель: The Zico Chain
Авторы: Chris Clitheroe, Ollie Middleton, Paul Frost

"Thought For The Day"
Исполнитель: The Group Dynamic
Авторы: John Watt, Robert Lintott

"Geisha Rerun"
Исполнитель: U-ON
Автор: Yuan Fung

"Dubadebedoom"
Исполнитель: Shawn Hargreaves
Автор: Shawn Hargreaves

"Psynn"
Исполнитель: Shawn Hargreaves
Автор: Shawn Hargreaves

DORNA SPORTS
Phaedra Harmis
Jorge Canela
Elisabet Ros
Ana Cortes
Pilar Gandcedo
Valentina Gomez

CAMPIONI
Andrew Whitney
ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ "БУКА"

Отделы лицензирования и маркетинга

Менеджер по лицензированию
Сергей Руденко

Менеджер по локализации
Ирина Изотова

Менеджер по локализации
Максим Вахитов

Менеджер по родвижению продукта
Алексей Писклюков

Перевод
Яна Тимкова

Технический эксперт
Роман Потапкин

Эксперт по звуку
Руслан Дмитриев

Художник-дизайнер
Санан Ушанов

Художник-дизайнер
Даниелла Климашевская

PR-менеджер
Алексей Пастушенко

Верстка руководства пользователя
Степан Илличевский

Отдел тестирования

Координатор бета-тестирования
Александр Пак

Старший тестер
Александр Полосин

Тестеры компании "Бука"
Иван (Qa) Райнов
Иван (ZeitGeist) Рид
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Алексей (=Ra=) Чеботарев
Антон (Dok) Епишин
Алексей Петров

Тестеры
Петр (Piton) Беляев
Денис (WOODY) Соколов
Тимур (Bestr) Юсипов
Георгий (SolidSnake) Магеря
Алексей (Jin) Богатырев
Игорь (hobbit) Пешехонцев
Алексей (InSane) Бунак
Павел (Mozg) Мозговой
Илья (qwint) Юсипов
Виталий (Gusar) Гусаров
Олег (SKIV) Смирнов
Михаил (fasmike) Чехиркин

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ

Менеджеры по продажам
Елена Антонова
Максим А. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Павел Круглов

Торговый маркетинг
Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ирина Белозерова
Павел Григорьев
Наталья Анкундинова
Светлана Самсонова

Комьюнити-менеджер
Александр Ковалев

Юридическая поддержка
Георгий Виталиев

Техническая поддержка
Евгений Дмитриев

Руководство

Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Марина Равун

Руководитель отдела локализаций
Сергей Руденко

Руководитель отдела маркетинга
Максим Н. Михалев

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

(c) 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация Русский Щит" (rshield@aha.ru). Диск изготовлен на ООО "Уральский электронный завод", http://www.uep-cd.ru

Внимание!
Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.
Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)
- Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку "Мой компьютер" на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт "Свойства системы". На экране "Свойства системы" вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию "Мой компьютер".
В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт "Свойства".
На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания "Бука" ответственности не несет.

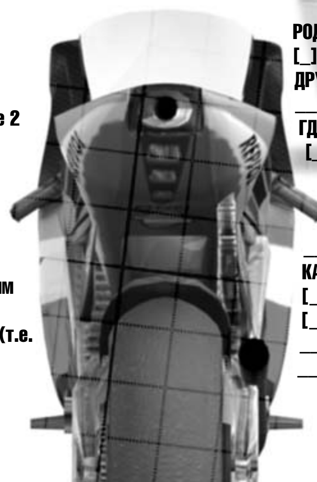
Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу:	Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону:	+7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail:	help@buka.ru
Internet	http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум:	http://www.buka.ru/forum/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.
Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после "зависания").



РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА

MOTO GP 3

ЗАПИШИТЕ И ЗАПОМНИТЕ ПЯТЬ ПРОИЗВОЛЬНЫХ ЦИФР
[_] [_] [_] [_] [_]

ПОЖАЛУЙСТА, РАЗБОРЧИВО ЗАПОЛНИТЕ КАРТОЧКУ И ОТПРАВЬТЕ ПО АДРЕСУ:

115230, МОСКВА, КАШИРСКОЕ ШОССЕ Д. 1 (К. 2), КОМПАНИЯ «БУКА».
С РЕГИСТРАЦИОННОЙ КАРТОЧКОЙ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БЕСПЛАТНУЮ ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ ПО ИГРЕ И ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫИГРАТЬ ПРИЗ!
ПОМНИТЕ! РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА СЧИТАЕТСЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОЙ ТОЛЬКО С МОМЕНТА ЗАНЕСЕНИЯ ДАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ В КОМПЬЮТЕР КОМПАНИИ «БУКА».

ФАМИЛИЯ: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
ИМЯ: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
ПОЛ: [_] МУЖ. [_] ЖЕН.
ВОЗРАСТ: [_][_] ЛЕТ
ДАТА РОЖДЕНИЯ: [_][_]•[_][_]•[_][_][_][_] (ДД.ММ.ГГГГ)
E-MAIL:______________________@____________________________

ИНДЕКС: [_][_][_][_][_][_]

АДРЕС (ПОЛНОСТЬЮ):
____Д.____КОР._____КВ.____

(КОД ГОРОДА) ТЕЛЕФОН:
(____)____

РОД ЗАНЯТИЙ:
[_] ШКОЛЬНИК, [_] СТУДЕНТ, [_] РАБОТАЮЩИЙ, [_] БЕЗРАБОТНЫЙ,
ДРУГОЕ____
____

ГДЕ ВЫ ИГРАЕТЕ В ИГРЫ?
[_] ДОМА, [_] НА РАБОТЕ, [_] У ДРУЗЕЙ, [_] В КОМП. КЛУБЕ
КАКИЕ ИГРОВЫЕ САЙТЫ ВЫ ПОСЕЩАЕТЕ?
____
____
____

КАКИЕ ЖУРНАЛЫ ВЫ ЧИТАЕТЕ?
[_] СТРАНА ИГР, [_] GAME.EXE, [_] ИГРОМАНИЯ, [_] МИР ПК, [_] НАВИГАТОР,
[_] ДОМ. КОМПЬЮТЕР, [_] ХАКЕР
____
____

КАКИЕ НЕИГРОВЫЕ ЖУРНАЛЫ/ ГАЗЕТЫ ВЫ ЧИТАЕТЕ?

КАКУЮ РАДИОСТАНЦИЮ ВЫ СЛУШАЕТЕ?
[_] РАДИО-MAXIMUM, [_] ULTRA, [_] EUROPA +, [_] ХИТ-FM,
[_] НАШЕ РАДИО, [_] СЕРЕБРЯНЫЙ ДОЖДЬ, [_] РУССКОЕ РАДИО,
ДРУГОЕ

ВАШ ЛЮБИМЫЙ ПЕРСОНАЖ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ФИЛЬМА/МУЛЬТФИЛЬМА/ТВ-ПЕРЕДАЧИ:

КАКИЕ ВЫХОДЯЩИЕ В ЭТОМ ГОДУ ИГРЫ ВЫ ОЖИДАЕТЕ БОЛЬШЕ ВСЕГО?

ПРЕДЛОЖИТЕ ВАШУ ТЕМУ ДЛЯ НОВОЙ ИГРЫ:

ГДЕ ВЫ КУПИЛИ ЭТУ ИГРУ (НАЗВАНИЕ И АДРЕС МАГАЗИНА, ТЕЛЕФОН, E-MAIL):

И ПО КАКОЙ ЦЕНЕ

ЧТО ПОВЛИЯЛО НА ВАШЕ РЕШЕНИЕ КУПИТЬ ИМЕННО ЭТУ ИГРУ?
[_] РЕКОМЕНДАЦИИ ДРУЗЕЙ, [_] РЕКЛАМА В ЖУРНАЛАХ, [_] РЕКОМЕНДАЦИЯ ПРОДАВЦА, [_] ЛЮБИМЫЙ ЖАНР, [_] МНЕНИЕ ЖУРНАЛИСТОВ, [_] ИМЯ ИЗДАТЕЛЯ, [_] РЕКЛАМА В МАГАЗИНЕ, [_] ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ, [_] ПОПУЛЯРНОСТЬ ИГРЫ, [_] ДЕМО,
ДРУГОЕ

ЧТО ЕЩЕ ВЫ ХОТЕЛИ БЫ ПОЛУЧАТЬ ПО РАССЫЛКЕ?

СПАСИБО!